



# **GUÍA DOCENTE**

## **ESCULTURA**

### **GRADO EN DISEÑO DIGITAL**

***MODALIDAD: A DISTANCIA***

***CURSO ACADÉMICO: 2023-2024***

Denominación de la asignatura:	<b>Escultura</b>
Titulación:	Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Técnicas 3D
Curso:	Segundo
Cuatrimestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Dr. Juan José García Arnao / <a href="mailto:juan.arnao@u-tad.com">juan.arnao@u-tad.com</a> Almudena Casado / <a href="mailto:almudena.casado@u-tad.com">almudena.casado@u-tad.com</a>
Página Web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### Descripción de la materia

Esta materia dota al alumno de los conocimientos necesarios para la representación tridimensional de formas y espacios usando las técnicas esenciales del modelado tanto tradicional como digital. En ella los alumnos desarrollarán también las competencias necesarias para texturizar, iluminar y renderizar entornos 3D utilizando las técnicas y herramientas adecuadas, todo ello para su aplicación en el diseño de composiciones publicitarias 3D.

### Descripción de la asignatura

Escultura es una asignatura que dota al alumno de herramientas técnicas para la construcción de objetos y elementos escultóricos y de conocimientos espaciales fundamentales en su futuro ejercicio profesional.

Su conocimiento es fundamental para todas las profesiones en las que intervenga el factor espacial como dibujante, diseñador, modelador, animador, infografista, ilustrador, escultor y docente.

## COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

## Competencias (genéricas, específicas y transversales)

### BÁSICAS Y GENERALES

CG4 - Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

CG7 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CG9 - Optimizar el trabajo de acuerdo a los recursos tecnológicos relacionados con los procesos y herramientas del proyecto a desarrollar.

CG10 - Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

CG12 - Realizar imágenes con un alto nivel de acabado utilizando las herramientas más adecuadas para el proyecto en que forma parte.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

### TRANSVERSALES

CT6 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

### ESPECÍFICAS

CE2 - Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación.

CE3 - Representar tridimensionalmente formas y espacios usando las técnicas esenciales del modelado tanto tradicional como digital.

CE4 - Texturizar, iluminar y renderizar entornos 3D utilizando las técnicas y herramientas adecuadas.

CE12 - Crear piezas audiovisuales aplicando los principios de composición, narrativa audiovisual y animación de gráficos a la realización, planificación, edición y postproducción de secuencias y planos, según la plataforma de visualización utilizada.

## Resultados de aprendizaje

Aplicar correctamente los elementos básicos de la imagen y los recursos estéticos para transmitir ideas y conceptos a través del diseño.

Emplear el color con intención, fundamento y conocimiento de sus principios físicos y de transformación y creación de la imagen.

Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas.

Planificar eficazmente el trabajo, eligiendo los recursos y procesos adecuados al proyecto a desarrollar.

Manejar herramientas digitales para la creación de imágenes, vídeos, webs/apps y obras artísticas interactivas.

Emplear diversas técnicas de expresión artística para la generación de contenidos digitales.

Generar imágenes de calidad y arte final.

Resolver problemas del entorno del diseño digital de manera versátil.

Aplicar la experimentación en la creación artística.

Comprender y utilizar el lenguaje fotográfico.

Conocer los principios físicos que gobiernan la luz y los colores.

Realizar imágenes fotográficas usando la luz como un elemento narrativo, y sus connotaciones psicológicas, estéticas y dramáticas.

Operar una cámara fotográfica basándose en sus principios de funcionamiento.

Describir formas y espacios de distinto carácter mediante software de modelado 3D.

Crear imágenes a través del modelado, texturizado, iluminación y renderizado digital.

Construir narrativas audiovisuales a través de la animación de gráficos y el montaje y la composición de video.

Aplicar técnicas para integrar imágenes estáticas o en movimiento.

## CONTENIDO

El volumen

Composición espacial

Técnicas escultóricas

Materiales escultóricos

El modelo formal

## TEMARIO

Tema 1. Conceptos básicos de escultura.

1.1. Concepto de escultura: la forma en el espacio.

1.2. Breve historia y temas de la escultura.

1.3. Procedimientos escultóricos:

1.3.1. El relieve. Textura, superficie y volumen.

1.3.2. La escultura de bulto redondo.

1.3.2.1. El modelado.

1.3.2.2. La talla.

Tema 2. Técnicas y materiales escultóricos.

2.1. Espacio real y espacio sugerido: la escultura del hueco.

2.2. El ensamblaje y la construcción.

Tema 3: Propuestas de escultura aplicada.

3.1. Los problemas de la escultura actual.

3.1.1. Nuevos materiales.

3.1.2. Funciones y ámbitos.

3.2. El trabajo cooperativo: la escultura en el espacio. El concepto de Instalación.

3.3. El proyecto de diseño aplicado: estudio y diseño de un objeto

## ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	2,00	2,00
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	5,00	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	3,00	3,00
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	10,00	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	6,00	0,00
<i>Tutorías</i>	1,00	1,00
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	20,00	0,00

<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	21,00	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	3,00	3,00
<i>Test de autoevaluación</i>	4,00	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>75</b>	<b>9</b>

### Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

### DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-5

Unidad 2 - semana 6-9

Unidad 3 - semana 10-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

### SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
-------------------------	--	--

<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	20
<i>Prueba Objetiva</i>	60	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	10

## CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

<b>ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN</b>	<b>CONVOCATORIA ORDINARIA</b>	<b>CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA</b>
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	20
<i>Prueba Objetiva</i>	70	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	0

### Consideraciones específicas acerca de la evaluación

Se considerará la asignatura dividida en los bloques que se corresponden con los porcentajes de la calificación anteriormente expresados. Los trabajos deberán presentarse siempre presencialmente y la calificación se realizará en función de su presencia real; no obstante, se conservará una muestra fotográfica de los mismos en la plataforma de Blackboard.

- Actividades realizadas en clase (50%):

Se realizarán individualmente a lo largo del cuatrimestre y serán presentadas según un calendario que se mostrará oportunamente a los alumnos. Algunas de las propuestas deberán completarse fuera del espacio/horario de clase. Para su calificación, cada trabajo deberá estar archivado fotográficamente con antelación a su presentación en la plataforma Blackboard.

- Actividad cooperativa (20%):

Según indica la Guía Docente de la asignatura, una de las competencias a trabajar por el alumnado es la cooperativa. Por tanto, en grupos de cuatro o cinco personas, se desarrollará una propuesta escultórica integrada en un entorno arquitectónico, que podrá ser o no las instalaciones de la Utad. Se presentará de la forma acordada con el profesor y, en el caso de la mejor de ellas, se mantendrá expuesto por el tiempo que determinen las autoridades académicas del Grado. Tanto el material fotográfico del proceso de construcción, como una fotografía del estado final de la obra se subirán a la plataforma.

- Prueba objetiva (20%):

Actividad individual en la que cada alumno llevará a cabo una propuesta escultórica para la confección de un trofeo conmemorativo sobre un tema a determinar por el profesorado. Estará acompañada de una memoria explicativa, en la que aparecerá un estudio del estado del arte, una justificación de la propuesta y unos bocetos de la misma. Además, se llevará a cabo la realización material del objeto que será presentado y justificado ante el resto de la clase. Tanto la documentación como las fotografías del objeto serán subidas al lugar habilitado en Blackboard para tal fin.

- Asistencia, entregas puntuales, cuidado y respeto del material e instalaciones (10% de la nota total):

Los trabajos entregados fuera de plazo contarán con una penalización de un -20% con respecto al resto. La asistencia a clase es obligatoria. El alumnado que no cumplan con un mínimo de asistencia del 80% de las horas lectivas no tendrá derecho a ser calificados con los criterios de evaluación continua en esta asignatura.

Para aprobar la asignatura se requiere la superación de todos los bloques que la integran. En caso contrario, la asignatura resultará SUSPENSA y el alumno deberá presentar, en la convocatoria extraordinaria, aquellos trabajos del bloque que hubieran resultado suspensos, conservando las notas aprobadas para la obtención de la calificación final de dicha convocatoria. Los porcentajes de evaluación son los mismos que para la convocatoria ordinaria.

El alumno deberá fotografiar todos los ejercicios realizados en clase y subirlos en archivo PDF a la plataforma Blackboard a medida que vayan realizando.

## **BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**

Bibliografía básica

BRAMSTON, David 2011 Lenguaje Visual (Bases del diseño de productos) Parramón, Badalona

VV. AA. 2006 Conceptos fundamentales del lenguaje escultórico, Akal, Madrid

VV. AA. 2009 Procedimientos y materiales en la obra escultórica, Akal, Madrid

Bibliografía recomendada

Álvarez, S. (2003) Oteiza: Pasión y razón. Nerea.

Amo, J. (1993) Elementos de teoría de las artes visuales. Universidad Castilla - La Mancha.

Heidegger, M. (2009) El arte y espacio. Herder.

Jackson, P (2011) Técnicas de plegado para diseñadores y arquitectos. Prensa Internacional.

Leborg, Ch. (2013) Gramática Visual. Gustavo Gili.



Navarro, J.L. (2011) Maquetas, modelos y moldes: Materiales y técnicas para dar forma a las ideas.  
Universidad Jaume I. Servicio de Comunicación y Publicación.

## **MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS**

### **Materiales:**

Ordenador personal

Plastilina

Arcilla

Cartón pluma

Poliespán

Cartulina

Alambre

Madera

Otros materiales de libre elección

Tijeras

Cutter

Pegamento

Alicates

Palillos de modelar

Pistola de cola caliente (recambios)

Cola blanca

SERRUCHO

Cola de contacto, hilo eléctrico, para poliespán, etc.

### **Software:**

Equipo de proyección con Powerpoint, Acrobat Reader

No hay software especial